

# Memos, menomas e LOLs: expressão e reiteração a partir de dispositivos retóricos digitais

## *Memos, menomes and LOLs: expression and reiteration through digital rhetorical devices*

EDUARDO VILLANUEVA-MANSILLA<sup>a</sup>

Pontificia Universidad Católica del Perú, Departamento de Comunicações. Lima, Peru

### RESUMO

A popularidade dos *memes de internet* como itens de comunicação apresenta uma série de questões de investigação, incluindo as características de todas as suas ligações com o conceito original de *meme*, tomado da biologia. Além disso, um aspecto que demanda pesquisa é a forma como a exploração desses itens serve a um propósito mais amplo de comunicação, como mecanismos para indivíduos ou grupos, ou como eles impactam a sociedade como um todo. Este artigo apresenta uma revisão de perspectivas sobre memes, e propõe analisá-los como recursos retóricos, propondo uma interpretação geral desses itens como *menomas*, e concentrando a atenção em uma iteração particular, a macro imagem *meme* que, sugere-se, deva ser chamada de LOL.

**Palavras-chave:** Memes, narrativas digitais, estudos de internet, comunidades de prática

<sup>a</sup> Professor Asociado, Departamento de Comunicações, Pontificia Universidad Católica del Perú. Editor do *The Journal of Community Informatics*. Orcid: <http://orcid.org/0000-0003-1312-4873>. E-mail: [evillan@puccp.pe](mailto:evillan@puccp.pe)

### ABSTRACT

The popularity of *internet memes* as communication items presents a series of research issues, including the characteristics of any connection with the original *meme* concept from biology. Also, an aspect that demands exploration is how these items serve a broader communicative purpose, as mechanisms for individuals or groups, and how they impact society as a whole. This paper presents a revision of perspectives on memes, and proposes to analyze them as rhetorical devices, devising a general interpretation of these items as *menomes*, and concentrating attention in a particular iteration, the image macro *meme*, which we propose to call LOL.

**Keywords:** Memes, digital narratives, internet studies, communities of practice

A MEDIDA QUE A internet tem se disseminado ao redor do mundo, não é mais possível entender sua difusão apenas em termos técnicos ou de acesso, ou até mesmo em função do uso da mídia. Alguns meios de comunicação são utilizados com frequência, da mesma forma, por jovens e pessoas mais velhas, com diferentes níveis de renda, e por vezes até com a mesma intensidade. Nas práticas reais de comunicação, o conteúdo e a retórica geralmente se expressam a partir do uso das mídias, constituindo demarcadores relevantes de distinção cultural e social, pois podem ser tão significativos como os que são comumente exibidos por meio da linguagem cotidiana ou dos hábitos de vestimenta.

Basta considerar uma das formas de comunicação preferidas pelos jovens usuários de mídia social: os assim chamados memes. Eles começaram como um nome genérico para a combinação de imagens e textos que aludiam a situações específicas, referências culturais ou grupos de interesse, por meio de comentário ligeiro, expressão de humor ou simples troça. Os *memes* indicam a existência de uma série de códigos de comunicação de potencial alcance global que são usados localmente, em diferentes línguas e com impacto variado. A genealogia, evolução e popularidade dos memes são um dos mais intrigantes desenvolvimentos da internet como espaço comunicativo nos anos recentes.

Pode-se dizer que uma das questões mais significativas a respeito do estudo dos memes é a atual delimitação do objeto: não é fácil discutir algo que não tenha sido claramente identificado e delimitado como objeto específico de investigação. Assim, além de definir o fenômeno coloquialmente entendido como *meme de internet* enquanto objeto de pesquisa, este artigo discute a relevância desses itens digitais no contexto da expressão coletiva e seu potencial para a persuasão e o diálogo.

## A ORIGEM DAS ESPÉCIES

O meme foi originalmente proposto como uma metáfora para ideias significativas, singulares e persistentes transmitidas ao longo de gerações: o equivalente comportamental do gene; a sua circulação entre pessoas e comunidades, e possivelmente de uma geração a outra, evoluindo nesse processo. É um neologismo cunhado por Richard Dawkins (2006), a partir da similaridade com “gene” em inglês, destacando a similaridade com *memória* e *mimesis*.

O uso da analogia genética iguala dois conjuntos diferentes de sistemas de processamento da informação, presentes em todos os seres humanos: primeiro, o genoma, o conjunto total de genes ou de material genético presente em uma célula ou organismo; os genes são replicados e transmitidos ao longo de gerações,

mas se combinam em espécies completas como um genoma. Por outro lado, o cérebro e o sistema nervoso processam a informação recebida por assimilação, imitação (mimesis) ou transmissão cultural, capaz de ser dividida em ideia, conceito, técnica, habilidade, hábito e outras dimensões; essas unidades culturais que replicam a atividade humana são chamadas de memes.

A grande diferença entre os dois é que, enquanto os genomas são independentes, unidades naturais, as dimensões culturais são construções nossas e requerem nossa agência. Assim, embora se possa dizer que cada cultura é uma manifestação específica de um conjunto de memes, que podem ser de natureza local, ou transcender a comunidade, são os indivíduos, agindo por meio de práticas de comunicação, que tornam possível a disseminação e, por conseguinte, a replicação dos memes. É claro, nem toda ideia é um meme, nem os memes constituem toda a cultura; mais importante, os memes não existem enquanto tais, mas tomam a forma de manifestações específicas da atividade cultural, ou *veículos de memes*.

Com base nisso, Dawkins (2006) postula que todos os memes podem ser interpretados a partir de características dos processos evolucionários: fertilidade ou sobrevivência, uma vez que algumas ideias são particularmente atraentes e aceitas por muitos com bastante rapidez, longevidade, pois persistem por um longo período, muito além de suas condições materiais e sociais específicas, e fidelidade de replicação, ou seja, o meme mais recente sobrevive a despeito das transformações que o tornam uma expressão específica de cada caso.

Essa digressão poderia ser ampliada, porém o ponto central é que os memes, conforme definidos na tradição de Dawkins (2006), são ideias que adquirem vida, sendo que o núcleo deles sobrevive a quaisquer que sejam suas formas específicas, que mudam com a sociedade. Por exemplo: a ideia, ou meme, de um criador sobrenatural de toda a vida existiu por muitas gerações em muitas culturas, e transformou-se em muitos casos até alcançar a forma que predomina numa dada cultura; é possível especular que essa ideia continuará a evoluir de acordo com as mutáveis expectativas de diferentes culturas. Assim, Deus é um meme encarnado.

## OS MEMES NA INTERNET

Para ser consistente com o conceito de Dawkins (2006), os trabalhos que podemos chamar de “memes de internet” devem ser vistos apenas como veículos que transmitem conceitos ou ideias que iriam comportar-se como memes, usando a internet apenas como substrato material para se disseminar e se perpetuar; o que importa é a permanência no tempo, por meio de práticas

e comunidades, tornando assim a ideia ou o conceito foco da compreensão, em vez da versão singular que conhecemos. Em outras palavras, se um conceito consegue transcender sua forma original e ainda é popular, mesmo quando a cultura muda o suficiente para que sua forma original não seja conveniente, então teríamos um meme (Burman, 2012). É claro, esses memes estão *na internet*, em vez de serem *da internet*: podem ser encontrados na rede, tirando vantagem das diferentes características de comunicação disponíveis, mas não são formas específicas associadas a determinado meio, conforme as características principais do que é geralmente chamado de *meme da internet*. Parafraseando Lunenfeld (2014), um meme da internet é apenas uma coleção de elementos externos que se relacionam ao processo de transformação comumente associado ao gene pelas mudanças na utilização e na aparência; embora os memes na internet sejam intrinsecamente relacionados ao paradigma de Dawkins (2006). Há uma contradição aqui: um meme da internet é um item que não pode ocorrer sem meios específicos que requerem a internet para funcionar, mas eles transmitem ideias e expressões, não memes. O nome parece errado e uma confusão é criada, pelo fato de que os dois conceitos colidem quando explicações são buscadas.

Bennett e Segerberg (2012: 745) afirmam que um meme é “uma combinação simbólica que viaja facilmente ao longo de grandes e diversas populações, por ser fácil de imitar, adaptar de maneira personalizada, e compartilhar amplamente com outros”. O núcleo da definição está na parte “simbólica”, já que qualquer item simbólico que “viaja facilmente” deve ser também compreensível, ou pelo menos visto como compreensível, por uma variedade de “populações diversas” que são parte da definição.

Shifman (2013: 18) propõe uma definição ligeiramente diferente:

os memes podem ser entendidos como fragmentos de informação cultural que passam de pessoa a pessoa, mas que gradualmente se tornam um fenômeno social compartilhado. Embora eles se propaguem em uma base micro, seu impacto é no nível macro: os memes moldam a mentalidade, as formas de comportamento e as ações dos grupos sociais.

Essa afirmação possui, na verdade, duas proposições: uma definição conceitual e uma quanto ao alcance. Como conceito, um meme para Shifman é menos que um meme para Dawkins (2006), uma vez que possui natureza sincrônica, mas não as dimensões diacrônicas que dão importância aos memes individuais, uma ideia precisa apenas se espalhar num eixo cultural ou social específico para ser chamada de meme. A definição quanto ao alcance propõe que os memes

possuem em sua natureza o poder para moldar a coletividade a partir de sua penetração; o uso de “nível macro” sugeriria um impacto social maior do que apenas sobre pequenas comunidades ou grupos.

Por fim, Wiggins e Bowers propõem que memes são artefatos da cultura participativa digital, bem como gênero específico, embora o definam como “um complexo sistema de motivações sociais e atividade cultural que é tanto um resultado quanto impulso para a comunicação” (2015: 1893).

De qualquer maneira, existem itens específicos, identificáveis, fáceis de criar, copiar e disseminar que são chamados “memes”. Embora o motivo pelo qual receberam esse nome possa ser rastreado a partir de trocas ocorridas em websites como o 4chan (Bauckage, 2011; Chen, 2012), é sua especificidade como veículos transportadores de meme que deveria ser de interesse, complementando a identificação do processo que levou ao uso cotidiano desse termo. Muitos dos variados itens que podem ser genericamente chamados de memes da internet são agrupados pela Wikipédia sob a categoria de *fenômenos da internet* (em e sobre si mesmos, um *fenômeno da internet*); o termo meme pode ser utilizado para agrupar vídeos, imagens, animações, textos, frases ou mesmo comerciais de produtos que acabam se tornando populares, ou que seguem determinado formato.

Vamos observar um caso que pode ser ilustrativo: a chamada “Carta de Bill Gates”, oferecendo dinheiro para participar em um teste beta (Redmond, 1999). Um exemplo de correspondência viral, isto é, que se propaga de pessoa a pessoa a partir de redes sociais, embora utilizando o e-mail como meio de disseminação; propondo-se a oferecer uma recompensa por uma ação específica tomada pelo valor de face. Ela é similar a algumas práticas sociais bem conhecidas na América Latina, tais como “correntes” de orações impressas deixadas em batentes de portas, com uma promessa de recompensa/milagre após a execução de determinada ação (a disseminação do mesmo pedido após orar certo número de vezes). É uma ideia que permanece, na qual qualquer intenção original zombeteira é perdida no reenvio. De certo modo, o meme não é a própria carta, mas a crença quase religiosa, talvez magicamente infundida, na intersecção da oração e ações para um objetivo material. Desse modo, essa carta é como um meme na internet.

Por outro lado, uma abordagem diferente, menos sofisticada, mas bastante popular: LOLcats, ou “eu posso ter chezzburger”, bonitas imagens de gatinhos combinadas com frases fofas, do tipo que uma criança poderia dizer. O nome vem do fato de que essas imagens fazem você rir alto (Laugh Out Loud – LOL) (retirado de <<https://goo.gl/HNh9ds>>). Esses próprios itens criaram um meme: a noção de que a internet é somente a respeito de gatos, ou uma específica

concepção da internet como perda de tempo, expressa desde os primeiros tempos da rede por comentaristas *sérios* e ainda difundida.

Esses dois, assim como uma série de outros exemplos, são *dispositivos retóricos digitais*, que nos fornecem uma mensagem apresentada de um modo que deve nos convencer, ou pelo menos nos levar a uma compreensão semelhante de ação ou agente. Uma carta de Bill Gates pode provocar ação; um LOLcat é apenas um ataque de fofura contra o tédio, uma piada selvagem que não é possível parar. São atalhos para compartilhar entendimentos similares ou meios para decodificar mensagens, não fornecem apenas significados, mas uma oportunidade para reforçar pontos de vista ou compartilhar determinadas interpretações já aceitas ou compartilhadas. Para conseguir isso, esses dispositivos expressam e exploram memes. Isso constitui a tradição retórica que os encara em um dos discursos predominantes presentes na internet: o comentário baseado em meme.

## A INSTÂNCIA GRÁFICA DO MEME NA INTERNET

Nos anos recentes, a palavra *meme* passou a se referir a um tipo específico de dispositivo retórico, oferece um grupo de referências icônicas mais ou menos padronizadas que são *desfiguradas*, que possuem um texto inscrito com o objetivo de comentar eventos correntes de uma maneira mordaz ou irônica. A ideia é que cada uma dessas imagens serve como contraponto à situação, e têm uma leitura precodificada, interpretada de maneira bastante similar por todos que conhecem os padrões.

Há muitos estilos padronizados, é suficiente visitar sites como *Know your meme* para rever a diversidade; um conjunto de quatro padrões principais é proposto aqui:

1. Macro imagem: imagem padrão que fornece uma interpretação igualmente padronizada, combinada com um tópico de texto que a reconfigura ao realizar comentário. A ilustração disso é a Garota Universitária Liberal<sup>1</sup> (*College Liberal*), isto é, uma estudante universitária com ideias de esquerda estereotipadas no contexto da educação superior dos Estados Unidos; o texto refere-se a sua atitude direta e à certeza de suas convicções, sempre expressas apaixonadamente (Figuras 1 e 2). Embora inicialmente fossem usadas imagens padrão para indicar interpretações, agora a prática é usar quase qualquer imagem que faça sentido entre um público específico, por exemplo, estudantes universitários que utilizam imagens de seus professores para destacar algo de sua experiência.

<sup>1</sup> Todas as imagens (LOLs e memes) foram encontradas na Web e/ou Facebook. Não é possível indicar a autoria nem a postagem original. Elas são usadas apenas para fins acadêmicos e não se deve entender que este artigo reivindica nenhum tipo de direitos sobre elas. Informações sobre memes específicos, quando disponíveis, podem ser vistas em <<http://knowyourmeme.com/>>.





FIGURAS 1 e 2 – A imagem original e um exemplo da Macro imagem Garota Universitária Liberal

2. Personagem pública ou celebridade como comentário sarcástico: uma imagem inicial reconfigurada com uma afirmação sobre um evento ou personagem é seguida por imagem padronizada baseada em um personagem, geralmente um desenho a traço de um personagem, capturando uma expressão particular, reconfigurada por um texto padrão, que age como comentário à imagem inicial. O exemplo oferecido aqui é conhecido como “não diga?” (*you do not say?*), que pode ser entendido como “não, é verdade?” (*nooo, is it true?*); tirada de uma cena do filme de 1988 de Nicholas Cage *O beijo do vampiro*.

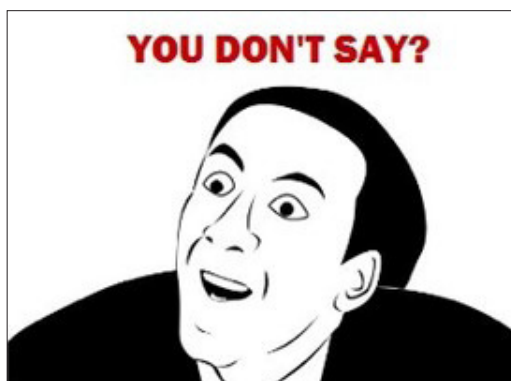


FIGURA 3 – A imagem do comentário *Não diga?*

3. O personagem: protagonista de uma série de quadrinhos originalmente produzidos no fórum do 4chan, aparecendo em histórias curtas com poucos quadros, nas quais a conclusão é sempre parecida, em consonância com o personagem e suas características. Um dos mais conhecidos é *Forever Alone*, que sempre termina, não importa o que faça ou diga, sozinho no mundo, e serve para contar histórias sobre esse tropo, assim como para criar faces de raiva ou imagens macro (na sequência).



FIGURA 4 – *Forever alone* como personagem em uma piada gráfica

4. Explorável: imagens e vídeos que podem ser tirados do contexto para criar novos significados, geralmente irônicos ou críticos em relação ao assunto da foto. Não há apenas imagens fixas nessa categoria: um dos melhores exemplos é a cena do colapso nervoso de Hitler no filme alemão *A queda* para os não falantes de alemão, ele requer legendagem; assim, vários vídeos foram postados por amadores, adicionando falsos subtítulos, ridicularizando situações específicas que não têm relação com a situação militar da Alemanha em 1945 (Cannizaro, 2016).

É evidente que nenhum desses memes da internet é, de fato, um meme; em alguns casos eles podem ser chamados, seguindo Dawkins (2006), veículos de meme: expressões que levam os memes a novos públicos. Na verdade, a maioria deles é apenas um dispositivo retórico digital, associado a grupos específicos de usuários e que permite a expressão e o entendimento coletivos dentro de determinado grupo: é possível entender cada um de maneiras próprias, usando tais itens, de um modo que é mais eficiente e divertido do que usar a comunicação padrão, escrita. Porém, os casos apresentados não parecem ter nem a força nem o pano de fundo conceitual necessário para perdurarem ao longo do tempo, o que os descarta como memes potenciais; por outro lado, sua duração no *tempo*



da internet pode ser longa, embora seu impacto na cultura e na sociedade seja questionável, além de seu valor retórico (Bernstein et al., 2011).

É possível notar, a partir da observação casual, que o primeiro exemplo apresentado, a imagem macro, é apontado, com bastante frequência, como um *meme*. A imagem, que aparece tanto em perfis do Facebook, no Tumblr ou em páginas similares ou sites como 9GAG, é a combinação de uma imagem, quanto referência icônica, com uma expressão própria, coloquial, desfigurando a imagem; é a existência da referência icônica que permite que o texto funcione como comentário. Eles são dispositivos retóricos de natureza altamente estruturada, agindo como exemplos do que Walther e Jang (2012) chamam de *conteúdo de natureza interativa gerado pelo usuário*, no qual um diálogo com outros, por meio de modificações do original, define a prática de criar novas variantes de itens de comunicação, derivados não tanto de uma mensagem imperativa, mas com as mesmas características da interação dentro de um grupo específico de pessoas: uma rede social específica ou uma comunidade de prática.

No entanto, assumindo o seu status de dispositivos retóricos e considerando, sobretudo, a sua estrita natureza formal, é possível traçar certo paralelo entre esse estilo dos dispositivos e o Iambus, o antigo gênero poético grego que, utilizando principalmente a métrica iâmbica, tem uma origem que remonta, conforme os estudos acadêmicos modernos, aos cultos a Deméter e Dionísio. Esse gênero específico caracterizou-se, em suas mais antigas formas, pelo desprezo, insultos e obscenidades, porém, na época de Alexandria, transformou-se, adotando a definição de qualquer poesia de tipo informal que entretinha, comparável à elegia, mas sem a formalidade e o decoro desta (Lesky, 1996). É claro, os *memes* não são poesia, mas sim um gênero de autoexpressão que segue padrões específicos e possui uma entonação suave-áspera, possuindo uma afirmação ou questionamento seguido por uma resposta irônica ou sarcástica; ele é claramente dionisiaco, uma celebração do humor inteligente e uma afirmação de irreverência, que também se apresenta de uma maneira agressiva e rápida: a feia internet, como chamou Douglas (2014).

Além disso, é possível conectar o *meme* Macro imagem com a antecipada tradição moderna da literatura emblemática, baseada em emblemas como representações das virtudes morais, por meio de imagens interpretadas de um modo padronizado; esta tradição literária foi usada como uma ferramenta didática para levar os ensinamentos da igreja católica aos setores menos letrados da sociedade em países como a Espanha ou, ao mesmo tempo, na Itália, e é baseada no emblema como uma combinação de *pictura*, ou a imagem principal proposta, uma *inscriptio* ou inscrição/título, uma sentença sagaz; e finalmente uma *subscriptio*, relacionando a imagem e a inscrição, e explicando a interpretação desejada

<sup>2</sup> Utilizando uma terminologia diferente, Lin e Hsu (2014) propõem uma explicação estrutural semelhante dos memes de imagens macro; porém a explicação apresentada é preferível, pois se conecta com a tradicional expressividade literária.

(Mounin, 1972: 113-145). Em outras palavras, é possível encontrar expressões específicas de ideias na literatura que se aproximam da função retórica que, atualmente, é expressa pela imagem macro meme<sup>2</sup>.

Os jovens habitantes da internet estão fazendo uso de referências da mídia cada vez mais específicas, apelando, ao mesmo tempo, para a originalidade e a generalidade: o comentário com postura humorística e irreverente parece ser o objetivo por trás desses itens; a variedade de comunidades de fãs, práticas como o *cosplay* e o interesse em esportes, e muitas outras, cria um cânone de referências que é reconhecido rapidamente entre os participantes iniciados em trocas fomentadas por múltiplos meios, permitindo que as remissões icônicas e textuais sejam facilmente identificáveis. Em outras palavras, os memes desse estilo específico baseado em imagens são um novo exemplo de uma velha abordagem para a expressão: uma celebração da perspicácia da inteligência por meio do deboche aos que cometem erros, expressa por referências que são reconhecidas pelos que *as conhecem*.

É claro, seria possível fazer afirmações parecidas a essa conceitualização específica para as relações e tradições expressas por outros tipos de *memes*, porém nesse caso o aspecto principal que é destacado sobre os memes de imagem macro é válido para todos os tipos de memes: eles são dispositivos retóricos que precisam seguir regras específicas e apresentar informação própria em um contexto reconhecível pelos que participam em um espaço compartilhado de trocas culturais. A riqueza desse meme, o de Macro imagem, merece, porém, mais algumas análises.

## E SOBRE O NOME?

Em primeiro lugar, a afirmação óbvia: um meme é um meme é um meme é um meme; nas mãos dos usuários, ele poderá ser o que eles designam como tal, não importa o que é discutido aqui, ou o uso do meme como *veículo da imagem macro* para designar essa variante específica. Seguindo a já dada noção de meme, eles são itens culturais que resistem à passagem do tempo com base em sua natureza poderosa; os meme da internet são compartilhados e disseminados rapidamente, porém, perdem-se rapidamente no turbilhão de trocas que ocorrem constantemente nas mídias sociais e comunidades de prática.

Isso não significa que um meme veículo de macro imagem não possa conter um meme. Mas isso indica a necessidade de diferenciar esse meme veículo potencial, específico, do conceito real de meme. Por isso, propõe-se chamar esse tipo de item comunicativo de LOL: originalmente um acrônimo de rindo em voz alta (*laughing out loud*), já utilizado no mencionado gênero específico de memes conhecidos como LOLcats, que são na maioria das vezes piadas de macro imagens. Um LOL

descreve os tipos de dispositivos retóricos que são geralmente criados por meio de ferramentas simples como <<http://memegenerator.com/>>, com características externas parecidas (fontes, tamanho de arquivo e dimensões), e também estruturais (a apresentação em forma de emblema, a combinação iâmbica de declarações suaves e rudes com abordagem dionisíaca ao humor e ao comentário).

O LOL é a expressão concreta da diversidade cultural dos recursos existentes na internet, e também uma prova material das dificuldades para a criação de memes: um meme não é um item específico ou um trabalho comunicativo, mas uma ideia que está evoluindo; em vários casos os LOLs são nada além do que uma piada tola em uma imagem previsível, mas eles são usados e reutilizados, de forma casual, e constantemente, um *cadavre exquis* para a era digital, construídos sobre uma imagem recorrente para a qual muitos significados diferentes são relacionados a partir da ressignificação por novos comentários, em um novo tempo e novamente pela acumulação de ações individuais, alcançando um resultado concreto. Isso conduz a uma conclusão preliminar: um LOL não requer um meme, e se os memes existem, eles podem ou não estar presentes em LOLs.

Assim, dos memes para os LOLs, a questão pendente é como as ideias e opiniões tornam-se um tipo de discurso cotidiano que se converte em um item digital, servindo como um dispositivo retórico para menosprezar e rir dos eventos habituais do dia a dia. Há uma etapa faltando nesse processo, uma etapa que pode explicar como em alguns casos um meme torna-se um LOL e por que um LOL nem sempre deriva de um meme. O meme como uma metáfora pode ser útil para entender que existe um *quantum* de informação específica, configurada de acordo com práticas culturais de um grupo social particular, que é necessário para atingir o objetivo da intertextualidade e comunicação bem-sucedida, que o *quantum* de informação não é relevante fora de um grupo mesmo que o meme configurado por esse *quantum* seja.



FIGURA 5 – Monstro Voador de Espaguete em um LOL

Por exemplo: o Monstro do Espaguete Voador (*Flying Spaghetti Monster*) é a divindade de uma Igreja do Monstro do Espaguete Voador, ou Pastafarismo (ver Figura 5). Esse é um óbvio aproveitamento cômico da religião, que foi criado com o propósito explícito de ridicularizar religiões institucionalizadas e a noção de *Design inteligente*, uma transformação do criacionismo, popular entre certas igrejas cristãs que dão um verniz de cientificismo aos debates contra o ensino do evolucionismo. Essa igreja é baseada no meme: o entendimento da religião como uma criação cultural, combinada com uma tradição de humor baseada em ridicularizar as instituições estabelecidas. Embora o meme enquanto tal possa ser entendido por muitas pessoas educadas no norte global, o Pastafarismo é conhecido apenas por um pequeno grupo de pessoas que a) foram expostas a ele por um meio convencional, ou b) conhecem a iconografia e as piadas a partir dessa divindade da religião.

Embora o MEV possa ser usado em um LOL, o conhecimento do personagem é um pré-requisito para entender a piada; para apreciar completamente as suas conexões com a crítica à religião organizada, um conhecimento do meme é necessário. O MEV é uma etapa intermediária entre o meme e o LOL; uma encarnação do meme em termos específicos, uma evolução, por assim dizer. É um menoma, a versão meme do genoma, a combinação de genes que constitui uma espécie. Essa coleção de informação é formalmente combinada de um modo específico por diferentes tipos de expressão; no caso do LOL, o arranjo é como descrito; para outros a combinação pode mudar, mas ainda será reconhecível como membro de uma mesma *espécie informativa*, uma vez que apresenta a mesma informação num arranjo diferente (talvez como um explorável). A combinação padronizada pode conter informação diferente, mas é usada por muitos para se comunicar de uma maneira previsível, semelhante aos primeiros modernos e clássicos recém-descritos. É um gênero literário embora a bagagem cultural possa se referir a diferentes agrupamentos de informação.

Se o corpo é o LOL, e pressume que há um meme por trás, então uma Macro Imagem/LOL é um menoma: toda a informação hereditária de um organismo em uma *roupagem* específica e reconhecível.

*Meme (como uma ideia perdurável) → menoma (família de elementos baseados no mesmo meme) → LOL (organismo contendo memonas, baseado em memes).*

Para a aplicação desse modelo, consideremos o seguinte LOL (Figura 6), popular entre os falantes de língua espanhola da América Latina:



FIGURA 6 – Imagem LOL de Facebook da Última Ceia

A própria *pictura* é bastante reconhecível como a *A Última Ceia*, de Leonardo da Vinci. É bastante conhecida na região, pois os lares católicos costumam, ainda em muitos lugares, pendurar uma cópia nas salas de jantar ou perto da mesa da refeição, como um sinal de fé. A *inscriptio* cita uma frase um pouco alterada utilizada em uma Missa, “e então Jesus disse aos seus discípulos”, mudando “Jesus” para “Yisus”, uma versão fonética da pronúncia inglesa do nome. A *subscriptio* utiliza uma frase comum entre as pessoas jovens: significa, “vamos tirar uma foto para o Facebook”, no espanhol coloquial, literalmente, “foto para o Face”.

O ritmo presente nesse LOL é bastante padronizado, e o próprio comentário é inofensivo, mais irreverente do que desrespeitoso; a *subscriptio* é reconhecível pelos usuários do Facebook, porém indica algo que é intertextualmente diverso para aqueles jovens que são intensos usuários desse serviço, ridicularizando a atitude bastante automática em relação ao registro constante de atividades diárias com a desculpa de disseminá-las: é para o Facebook. Desse modo, é uma piada para os usuários assíduos do Facebook, não um meme, já que não há nada lá que possua um significado mais profundo e potencialmente transcendente. É uma piada que tem uma forma específica e ritmo e que funciona agora, mas que provavelmente será esquecida, como muitas outras piadas, no futuro próximo.

Assim, um LOL pode ser poderoso, ainda que não tenha alcance conceitual. Ele pode ser intertextualmente rico, embora expresse comentários simples, bastante previsíveis. Em outras palavras, os LOLs e outros menomas que podem possuir memes são mecanismos de autoexpressão que são simultaneamente simples de usar e fáceis de entender, desde que você possua o *conhecimento*, fazendo parte de um grupo que compartilha o tipo certo de informação.

O menoma seria a última ceia como uma representação doméstica da fé cristã, algo reconhecível mesmo pelos não cristãos; ao mesmo tempo, a frase “Foto para o Face” (*Foto pal Face*) é em si mesma um menoma emergente: um

chamado à ação bastante comum entre os jovens em todo o mundo, dita em termos reconhecíveis aos jovens na América Latina, especialmente pela incorreta contração *pal* (significando *para o* e geralmente indicando uma linguagem oral bastante coloquial ou não instruída, vulgar, não utilizada no espanhol escrito) que se destaca e faz a piada particularmente eficaz. Por isso, embora o próprio LOL seja simples, ele comporta dois memes muito diferentes: a popularidade do Facebook e a importância do catolicismo e outras fés cristãs na vida doméstica na América Latina, expressa iconicamente por meio da pintura de Leonardo.

Por outro lado, a Frase de Bender (Figura 7) é um caso completamente diferente: requer o conhecimento do contexto específico da frase, proveniente de um programa de televisão de público restrito na América Latina espanhola; e é preciso também estar ciente de uma situação política particular do Peru. A frase original era “Eu vou construir o meu próprio parque temático com Blackjack e prostitutas” e, desse modo, é uma fonte popular para parte da *inscriptio* (invertida) em LOLs redigidos em inglês. Porém, a dublgem espanhola utilizou uma versão própria: em vez de Blackjack (geralmente chamado de *21* em espanhol), o mais genérico “jogos de azar” e, em vez de prostitutas, “mulheres da vida” (*mujerzuelas*): uma palavra tão afetada que transforma qualquer expressão que a utilize numa frase antiquada e característica. A *subscriptio* nesse caso se refere à controvérsia sobre a demanda por uma *nova e justa* Comissão da Verdade e Reconciliação (CVR), já que a original foi considerada pelos partidos conservadores enviesada numa perspectiva esquerdista. Ainda que a *subscriptio* possa ser compreendida por muitos no Peru, a *inscriptio* é completamente enigmática para os participantes da comunidade de fãs de Futurama.



FIGURA 7 – CVR e o LOL de Bender

Isso demonstra o fato de que os LOLs muitas vezes derivam de comunidades de prática virtuais, nas quais a cultura adolescente se desenvolveu, especialmente ao redor de artefatos de mídia que refletem seus valores e interesses.



Para entender os processos relacionados à criação de LOLs e outros menomas, é necessária uma agenda de pesquisa dessas práticas e comunidades.

Nas comunidades de prática, bem como nas para o público em geral, alguns LOLs são usados e reusados com expressões específicas, combinando tanto a *pictura* e a *inscriptio* de um modo que retransmite uma ideia clara que serve como refrão e moral da história. Da mesma forma que o LOL da Frase de Bender é utilizado para destacar o absurdo geral de qualquer reivindicação alternativa, os LOL de Alienígenas são usados para qualquer absurdo completo de uma proposição, comparando-a com a afirmação geral bastante esdrúxula de que qualquer coisa que não possa ser explicada deve ser proveniente de visitantes extraterrestres (Figura 8). Esse LOL específico apresenta apenas um comentário direto na forma de uma interjeição, que reduz o argumento ao seu absurdo fundamental relacionado à afirmação original, que vem de um programa do History Channel de 2010. Entretanto, ele se baseia numa noção comum: a vida extraterrestre é uma explicação válida para quase tudo que não é entendido em seus próprios termos. Um meme, o sobrenatural, toma uma forma específica, a explicação alienígena: assim torna-se um menoma que pode ser utilizado para explicar ou ridicularizar, e esse LOL usa o menoma Alienígena, com a *pictura* comum, para fazer a afirmação. A própria *pictura* pode ser entendida como uma menoma, com o LOL recorrendo a ela para fazer uma reivindicação genérica, enquanto outras instâncias usam o menoma para outros fins.

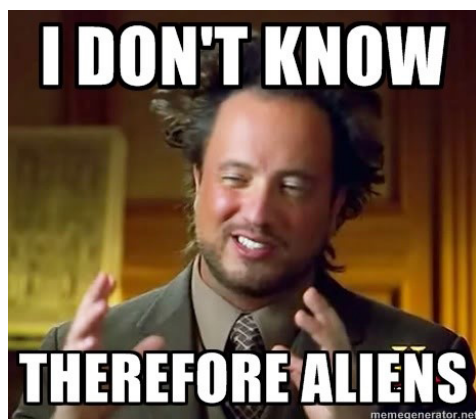


FIGURA 8 – Imagem macro dos Antigos Alienígenas

Isso conduz a um conceito final para esclarecer a utilidade dos LOLs: como Segev et al. (2015) propuseram, a característica principal a considerar é a essência do LOL, que pode ser entendido como o meme por trás da imagem

macro. Como a *essência* refere-se ao núcleo de alguma coisa, o que a faz original, é possível dizer que os mais populares LOLs, em termos de comentário e pela expressão de ideias ou crenças originais, são aqueles que expõem a essência de um meme subjacente, a partir da justaposição dos três elementos que o compõem.

### COMUNIDADES DE PRÁTICA NA WEB SOCIAL

A constatação que se retira da análise prévia é que os LOLs são criados por usuários individuais que expressam a si mesmo usando referências culturais específicas que fazem sentido dentro de comunidades virtuais de prática (Lave; Wenger, 1991; Wenger, 1998). Nós criamos significado ao agir (prática) coletivamente sobre objetos de interesse comum (comunidade) (Cox, 2005). As motivações para participar em cada comunidade variam dependendo do caso, porém o trabalho e o interesse econômico não são as razões principais, mas sim a identificação e o divertimento (Ardichvili; Page; Wentling, 2003). A dimensão virtual é acrescida quando as interações são realizadas apenas pela mídia digital. Isso permite o decréscimo de demarcadores tradicionais de identidade, de classe à raça e gênero, em um coro de vozes formado pelos praticantes da “lógica da zoeira” (*logic of lulz*) (Milner, 2013b; Miltner, 2014), como mostrado no 4chan ou reddit, mas também na construção de identidades em espaços virtuais mais difusos, menos dedicados, como o Facebook (Preez; Lombard, 2014).

Por meio de uma intensa participação e competição por atenção e prestígio, as comunidades virtuais de prática são lugares que exigem ação discursiva, e os menomas emergem como quadros de referência privilegiados que permitem ações específicas através de trocas comunicativas baseadas em simples, porém eficazes, dispositivos retóricos. Essas trocas levam à exploração das possibilidades expressivas predominantes na comunidade, uma vez que se trata de comunidades mediadas, cuja existência se deve, na maioria dos casos, aos recursos disponíveis na mídia digital (o que também as limita), a melhor forma para se expressar como um membro da comunidade pode ser a criação de itens culturais que são populares e significativos o suficiente para serem espalhados (Jenkins; Ford; Green, 2013).

Para os menomas em geral e para os LOLs em particular, as comunidades específicas de prática, como o 4chan, são a origem desses dispositivos retóricos: criado por um adolescente em 2003, o objetivo do 4chan era ser canal para as atitudes e entusiasmos juvenis pela diversão, por meio de provocações e conteúdo apelativo (Stryker, 2011).

Na verdade, o que inicialmente chamou atenção para esse fenômeno foi o fórum /b/ do 4chan, dedicado a questões aleatórias e com uma tradição de práticas incomuns, se não aberrantes, e, não menos interessante, na sua expressão de modos alternativos de entender que o que é certo não é necessariamente o que é interessante (Knuttila, 2011). Originalmente um fórum de discussão dedicado a anime e mangá, o 4chan/b/ gradualmente transformou-se, por meio da prática comunitária comum, em um nó não apenas para a troca de mensagens, mas de abordagem temática específica a questões de interesse coletivo, com um viés crítico e bastante agressivo. Suas ações persuadiram grupos de *hacktivismo* (ativismo hacker) como o Anonymous, buscando utilizar sua capacidade para a ação coletiva, não localizada por meio da internet, de forma anônima, para ações com teor político (Gerbaudo, 2015).

O Anonymous não é o tema deste trabalho, mas suas origens no 4chan e o relacionamento com outro grupo externo, o LulzSec, serve como um indicador das limitações que se encontram na lógica inerente dessas comunidades de prática: reunidas a partir de uma atitude rebelde e exclusiva que busca diferenciar os iniciados, aqueles que têm o conhecimento, do resto do mundo. Grupos como o 4chan criam uma barreira de acesso por meio da linguagem.

Falar como os membros do 4chan é um sinal de pertencimento, e não entender a conversação é um claro sinal que não se é da l33t<sup>3</sup>, mas sim um n00b, e se corre o risco constante de ser humilhado (não sendo da elite, mas um novo e ingênuo usuário, pronto para ser dominado). Conforme a prática específica da criação de LOLs e outros dispositivos retóricos foi generalizada e recebeu, um tanto arbitrariamente, o apelido de *meme*, o uso deles tornou-se um rito de iniciação que trouxe, por meio do uso dos dispositivos retóricos, reconhecimento dos mecanismos expressivos e das características de cada grupo das culturas juvenis (Knobel; Lankshear, 2007).

Esse é um fenômeno relativamente novo: a cibertribo urbana. Seguindo Maffesoli (1996), a socialidade contemporânea caracteriza-se pela participação em comunidades criadas a partir do interesse individual, ao contrário da tradicional em que o interesse é definido pela comunidade. Quando são encontradas pessoas que agem e consomem o que é buscado, então a adesão a essa tribo pode ancorar a identidade e a distinção. Os espaços como o 4chan pode ser considerados como cibertribos, sem as limitações, mas também sem os benefícios, da coincidência espaço/temporal da sociedade urbana.

O sucesso de comunidades de prática como o 4chan levou ao surgimento de espaços digitais como o Fail Blog, que é dedicado a difundir material estilisticamente derivado dos menomas do 4chan, mas sem a necessidade de pertencer ao 4chan. Se o 4chan é um cibertribo urbana, o Fail Blog e derivados como o

<sup>3</sup> Leet ou l33t refere-se à elite, indicando uma pessoa experiente em determinada prática da internet. O antônimo é o n00b (noob: novato) (N. do T.).

9gag são apenas canais de mídia dedicados a propagar o conteúdo reconhecido como parte do discurso da cibertribo do 4chan.

Por que isso é relevante na discussão sobre os LOLs? Basicamente, para notar que a originalidade sob as regras identitárias do grupo tem suas dinâmicas e tem pouca relação com os memes reais como ideias que possuem força para ir além de seu tempo e espaço no estoque básico de conhecimento humano. Produzir e disseminar um LOL não é um ato de criatividade, mas sim uma expressão de pertencimento, e como tal é fundamental para estabelecer a identidade e, eventualmente, a liderança dentro de uma comunidade, mesmo que definida de modo bastante flexível.

A web social, da qual o Facebook faz parte, mas que ganhou vida muito antes com os fóruns e sites similares voltados a intercâmbios, é o lugar perfeito para essa interação digital. A mídia social forma a web social: compartilhar e propagar são a chave, mais do que a originalidade do discurso, uma vez que o discurso é limitado por suas próprias regras: é a retórica, em vez do conteúdo, que o usuário deve dominar. Os LOLs mostram que a expressão é definida por códigos e regras estabelecidas há muito tempo, variações sobre um tema. A tendência óbvia é o surgimento de formas de socialidade expressas por meios deles, em vez de qualquer exercício de engenhosidade ou criatividade.

Essa socialidade *gráfica* resulta na troca de ideias e sinais de reconhecimento coletivo por meio da redefinição de piadas já conhecidas, no processo que estabelece o pertencimento a uma comunidade de prática que interpreta do mesmo modo um LOL e, portanto, permite o fortalecimento de laços internos por meio do compartilhamento. Não é uma conversa ou diálogo no sentido convencional: se expressa graficamente o que se quer compartilhar, geralmente a partir do humor, sarcasmos ou crítica agressiva e provocativa.

Desse modo, é possível argumentar que, socialmente falando, os LOLs divertem em si mesmos, sendo que o que se busca é situar-se de maneira eficaz (em termos de diversão) dentro de uma comunidade de prática. Algo que acontece há um longo tempo: garotos rindo juntos a partir de referências que só eles entendem. A internet permite que o escopo seja maior, com referências globais, mais amplas e com intertextualidade mais rica; porém é o mesmo que já ocorria, assim como o uso de mensagens pessoais abreviadas na internet ou telefones celulares é uma repetição de práticas com mais de 200 anos (Crystal, 2008).

O uso dos LOLs para fins políticos não altera necessariamente a dinâmica. O que é chamado “polivocalidade” (Milner, 2013a) pode ser entendido como um processo por meio do qual diferentes vozes trocam mensagens que podem ser diversas na aparência, mas que compartilham aspectos formais de um LOL

e um contexto ideacional de uma visão de mundo (e, talvez, um meme ou dois), que acabam se tornando mecanismos autorrealizáveis de separação do fluxo principal de ideias e discussões, separando as cadeias potenciais da comunicação entre aqueles que estão participando em uma comunidade de prática específica (nesse caso, um movimento social, ampliando o conceito para tais situações) e o restante da população. É claro, há casos nos quais o LOL é usado para disseminar ou promover crenças ou julgamentos pessoais, em vez de tentar promover uma conversação sobre as questões de interesse da comunidade, como mostra Vickery (2014).

### **EXPRESSÃO COMO SEPARAÇÃO E REPETIÇÃO, OU AS CHAVES DA COMUNICAÇÃO DE MASSA INDIVIDUALISTA DOS LOLS**

Os LOLs, como a personificação de certos menomas, são um dispositivo retórico fascinante e poderoso; a questão é o quanto eles valem como mecanismos de comunicação. A expressão é uma coisa, porém a comunicação pode ser direcionada para a persuasão ou para a difusão de crença, a afirmação de posições ou opiniões daqueles que já compartilham uma visão de mundo conosco, ou apenas por diversão e demonstração de engenhosidade. Confundir essas dimensões da comunicação com o ato de propagar uma mensagem pode causar mais transtorno. Um meme é poderoso, porque ele tem as características mencionadas antes de fertilidade, longevidade e fidelidade de replicação, enquanto os LOLs não possuem nenhuma dessas características, mas sim expressões autorreferenciais que dependem da reiteração e repetição, como base da exclusão daqueles que não participam de um entendimento coletivo trazido pela comunidade de prática que origina o item.

É claro, é possível que um LOL seja entendido por bem mais pessoas do que aquelas originalmente envolvidas em sua disseminação. Pode ocorrer que o mecanismo expressivo se torne um tanto conhecido, com a adoção e difusão do estilo de comunicação do menoma para a criação de conteúdo, tornando-se generalizado e facilmente reconhecido por uma larga porcentagem da população. Talvez não seja. Na verdade, como Spitzberg (2014) propõe, a disseminação de memes/LOLs é um processo muito complexo que envolve vários mecanismos que imitam os processos genéticos/biológicos, embora não seja possível testar verdadeiramente essas hipóteses em objetos reais de pesquisa que são muito variados e com esferas de disseminação dispersas ao redor de múltiplas condições sociais e culturais. O LOL pode ser usado para expressão política (Boyd, 2014: 224), mas ele possui uma atitude associada às suas origens dionisíacas, com o desprezo e a energia, em vez de uma mensagem

construtiva: pode inflamar, porém é possível que não convença ninguém além dos já convencidos, falhando como um meme, embora bem-sucedido como um menoma, como uma forma específica de comunicação singular ao meio e aos tempos, como discutido em 2001 por Atran (2001), que estava interessado no conceito geral de memes como exemplos de uma cultura baseada na imitação, em vez de na criação.

A conexão entre as referências dos meios massivos e as referências criadas pelos próprios grupos pode ser um sinal do ingresso dos LOLs no *mains-tream*. Porém, esse processo não significa a massividade: tomando o conceito apresentado por Wolton (1999), os LOLs representam o auge da sociedade de massa individualista, na qual, apesar de tudo ser massivo, dirigindo-se ao maior número possível de consumidores, os indivíduos querem uma oferta de mídia sob o seu controle, orientada para a satisfação individual. Assim, nos tornamos autorreferenciais e perdemos de vista a necessidade de atrações coletivas; a comunicação como um mecanismo para reforçar nossas perspectivas e posições, em vez de promover a compreensão. Nosso poder expressivo é fortemente expandido, porém os LOLs fazem exatamente o oposto do que o meme deve atingir: tornar-se fértil e viver a partir de uma replicação fiel. Por isso, os LOLs e outros menomas, talvez não carregando memes enquanto tais, tenham um grande impacto em nível macro: deterioraram o discurso público ao reforçarem os diálogos dentro de comunidades de prática com pouca disposição para transcender uma perspectiva paroquial do que é importante.

Podemos utilizar LOLs e outros menomas como dispositivos retóricos puramente dionisiacos, ou podemos usá-los para o ativismo político e a transformação social. O objetivo por trás de sua criação não muda a sua dinâmica de criação, como uma mensagem comunicativa formalizada e que se dissemina entre aqueles que participam da rede de intertextualidade requerida para interpretá-los do modo certo.

Em suma: um menoma é um mecanismo poderoso para aumentar o estoque de ideias na sociedade, incorporando um meme, que é a unidade mínima de informação, ou não. Um LOL, como uma forma específica de memona, pode ser um veículo para um meme ou não. Na verdade, a centralidade dos padrões de repetição e simplificação que os LOLs promovem na comunicação cotidiana e a intertextualidade transformam as ideias em discursos circulares que enfatizam comunidades específicas. Desse ponto de vista, os LOLs são potencialmente inimigos dos memes, pois eles impedem o fortalecimento de ideias pela disseminação social, o que faz com que os LOLs tornem-se fortes o suficiente para existir além de sua primeira encarnação. ■



## REFERÊNCIAS

- ARDICHVILI, A.; PAGE, V.; WENTLING, T. Motivation and barriers to participation in virtual knowledge-sharing communities of practice. *Journal of Knowledge Management*, Bingley, v. 7, n. 1, p. 64-77, 2003.
- ATRAN, S. The trouble with memes: inference versus imitation in cultural creation. *Human Nature*, Nova Iorque, v. 12, n. 4, p. 351-381, 2001.
- BAUCKAGE, C. Insight into internet memes. In: International AAAI Conference on Weblogs and Social Media, 5., Barcelona. *Proceedings...* Barcelona: Barcelona Media, 2011. p. 42-49. Disponível em: <<https://goo.gl/gPcyfc>>. Acesso em: 27 jun. 2017.
- BENNETT, W. L.; SEGERBERG, A. The logic of connective action. *Information, Communication and Society*, Abingdon, v. 15, n. 5, p. 739-768, 2012.
- BERNSTEIN, M. et al. 4chan and /b/: An analysis of anonymity and ephemerality in a large online community. In: International AAAI Conference on Weblogs and Social Media, 5., cidade. *Proceedings...* Barcelona: Barcelona Media, 2011. p. 50-57. Disponível em: <<https://goo.gl/wpfQoV>>. Acesso em: 27 jun. 2017.
- BOYD, D. *It's complicated: the social lives of networked teens*. New Haven: Yale University Press, 2014.
- BURMAN, J. T. The misunderstanding of memes: biography of an unscientific object, 1976-1999. *Perspectives on Science*, Cambridge, MA, v. 20, n. 1, p. 75-104, 2012.
- CANNIZARO, S. Internet memes as internet signs: a semiotic view of digital culture. *Sign Systems Studies*, Tartu, v. 44, n. 4, p. 562-586, 2016.
- CHEN, C. The creation and meaning of internet memes in 4chan: popular internet culture in the age of online digital reproduction. *Habitus*, New Haven, v. 3, n. 3, p. 6-19, 2012.
- COX, A. What are communities of practice? A comparative review of four seminal works. *Journal of Information Science*, Thousand Oaks, v. 31, n. 6, p. 527-540, 2005.
- CRYSTAL, D. *Txtng: the gr8 db8*. Oxford: Oxford University Press, 2008.
- DAWKINS, R. *The selfish gene*. Oxford: Oxford University Press, 2006.
- DOUGLAS, N. It's supposed to look like shit: the internet ugly aesthetic. *Journal of Visual Culture*, Thousand Oaks, v. 13, n. 3, p. 314-339, 2014.
- GERBAUDO, P. Protest avatars as memetic signifiers: political profile pictures and the construction of collective identity on social media in the 2011 protest wave. *Information, Communication & Society*, Abingdon, v. 18, n. 8, p. 916-929, 2015.
- JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. *Spreadable media: creating value and meaning in a networked culture*. Nova Iorque: New York University Press, 2013.

- KNOBEL, M.; LANKSHEAR, C. Online memes, affinities and cultural production. In: \_\_\_\_\_. (Eds.). *A new literacies sampler*. Berna: Peter Lang, 2007. p. 199-228.
- KNUTTILA, L. User unknown: 4chan, anonymity and contingency. *First Monday*, Bridgman, v. 16, n. 10, p. 42-59, 2011. Disponível em: <<https://goo.gl/F54xSS>>. Acesso 27 jun. 2017.
- LAVE, J.; WENGER, E. *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1991.
- LESKY, A. *A history of greek literature*. Indianápolis: Hackett, 1996.
- LIN, C.-C.; HSU, J. Y.-J. Crowdsourced Explanations for humorous internet memes. In: AAAI Conference on Artificial Intelligence, 28., Québec. *Proceedings...* Association for the Advancement of Artificial Intelligence: Québec, 2014. p. 3118-3119. Disponível em: <<https://goo.gl/3NggwM>>. Acesso em: 27 jun. 2017.
- LUNENFELD, P. Barking at memetics: the rant that wasn't. *Journal of Visual Culture*, Thousand Oaks, v. 13, n. 3, p. 253-256, 2014.
- MAFFESOLI, M. *The time of the tribes: the decline of individualism in mass society*. Thousand Oaks: Sage, 1996.
- MILNER, R. M. Pop polyvocality: internet memes, public participation, and the occupy Wall Street movement. *International Journal of Communication*, Los Angeles, v. 7, p. 2357-2390, 2013a. Disponível em: <<https://goo.gl/ZPU2wp>>. Acesso em: 27 jun. 2017.
- \_\_\_\_\_. FCJ-156 Hacking the social: internet memes, identity antagonism, and the logic of Lulz. *The FibreCulture Journal*, Londres, n. 22, 2013b. Disponível em: <<https://goo.gl/7vgEgt>>. Acesso em: 27 jun. 2017.
- MILTNER, K. M. "There's no place for lulz on LOLCats": The role of genre, gender, and group identity in the interpretation and enjoyment of an internet meme. *First Monday*, Bridgman, v. 19, n. 8, 2014.
- MOUNIN, G. *Introducción a la semiología*. Barcelona: Anagrama, 1972. 292p.
- PREEZ, A.; LOMBARD, E. The role of memes in the construction of Facebook personae. *Communicatio*, Abingdon, v. 40, n. 3, p. 253-270, 2014.
- REDMOND, W. Message to customers on "email tracking program" hoax. *PressPass*, 12 maio 1999. Disponível em: <<https://goo.gl/xDPNi3>>. Acesso em: 29 ago. 2017.
- SEGEV, E. et al. Families and networks of internet memes: the relationship between cohesiveness, uniqueness, and quiddity concreteness. *Journal of Computer-Mediated Communication*, Medford, v. 20, n. 4, p. 417-433, 2015.
- SHIFMAN, L. *Memes in digital culture*. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology Press, 2013.

- SPITZBERG, B. H. Toward a model of meme diffusion (M<sup>3</sup>D). *Communication Theory*, Medford, v. 24, n. 3, p. 311-319, 2014.
- STRYKER, C. *Epic win for Anonymous: how 4chan's army conquered the web*. Nova Iorque: Overlook, 2011.
- VICKERY, J. R. The curious case of Confession Bear: the reappropriation of online macro-image memes. *Information, Communication & Society*, Abingdon, v. 17, n. 3, p. 301-325, 2014.
- WALTHER, J. B.; JANG, J.-W. Communication processes in participatory web-sites: editor's introduction. *Journal of Computer-Mediated Communication*, Medford, v. 18, n. 1, p. 2-15, 2012.
- WENGER, E. *Communities of practice: learning, meaning, and identity*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1998.
- WIGGINS, B. E.; BOWERS, G. B. Memes as genre: a structurational analysis of the memescape. *New Media and Society*, Thousand Oaks, v. 17, n. 11, p. 1886-1906, 2015.
- WOLTON, D. *Internet, et d'après? Une théorie critique des nouveaux medias*. Paris: Flammarion, 1999.

---

Artigo recebido em 13 de dezembro de 2016 e aprovado em 27 de junho de 2017.